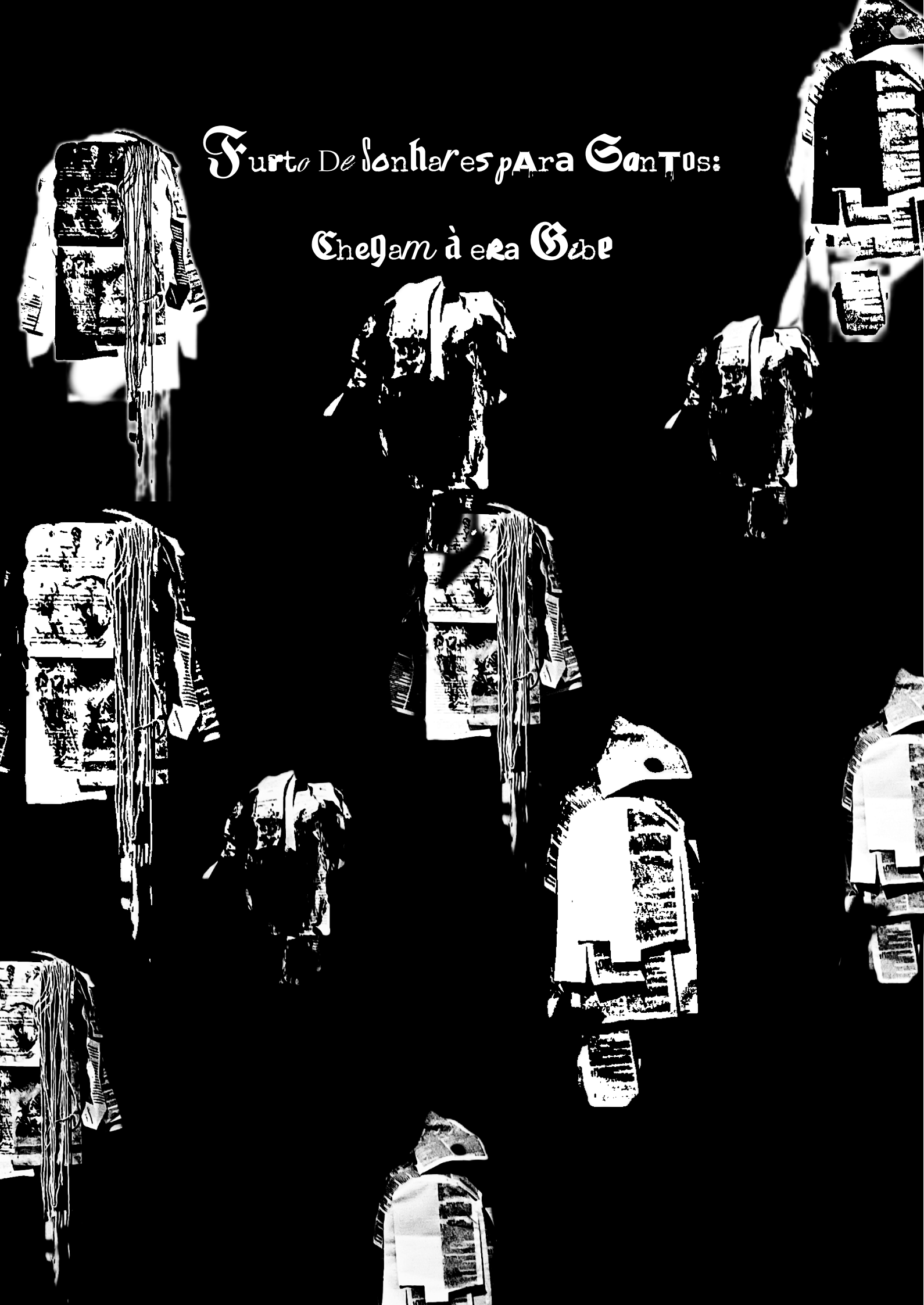
Furto De Sonhares para Santos:

Chegam à era Gibe



A verdade do além

Escondido no mais profundo além, longe de toda a verdade, um segredo nasce, a possibilidade de uma história impossível, culminando em uma resposta que ainda não tem pergunta. Nas mais profundas pinturas negras, sangrando no além dos sonhos impossíveis, daqueles olhos passados. Ele vê, Ele sabe, Ele é. Roube seus sonhos e se torne quem deve ser. Tenha fé no futuro, você é a resposta.

HOMEM DA MÁSCARA

CIDADE / CHUVA

POTRO PUCRO

Furto de sonhos

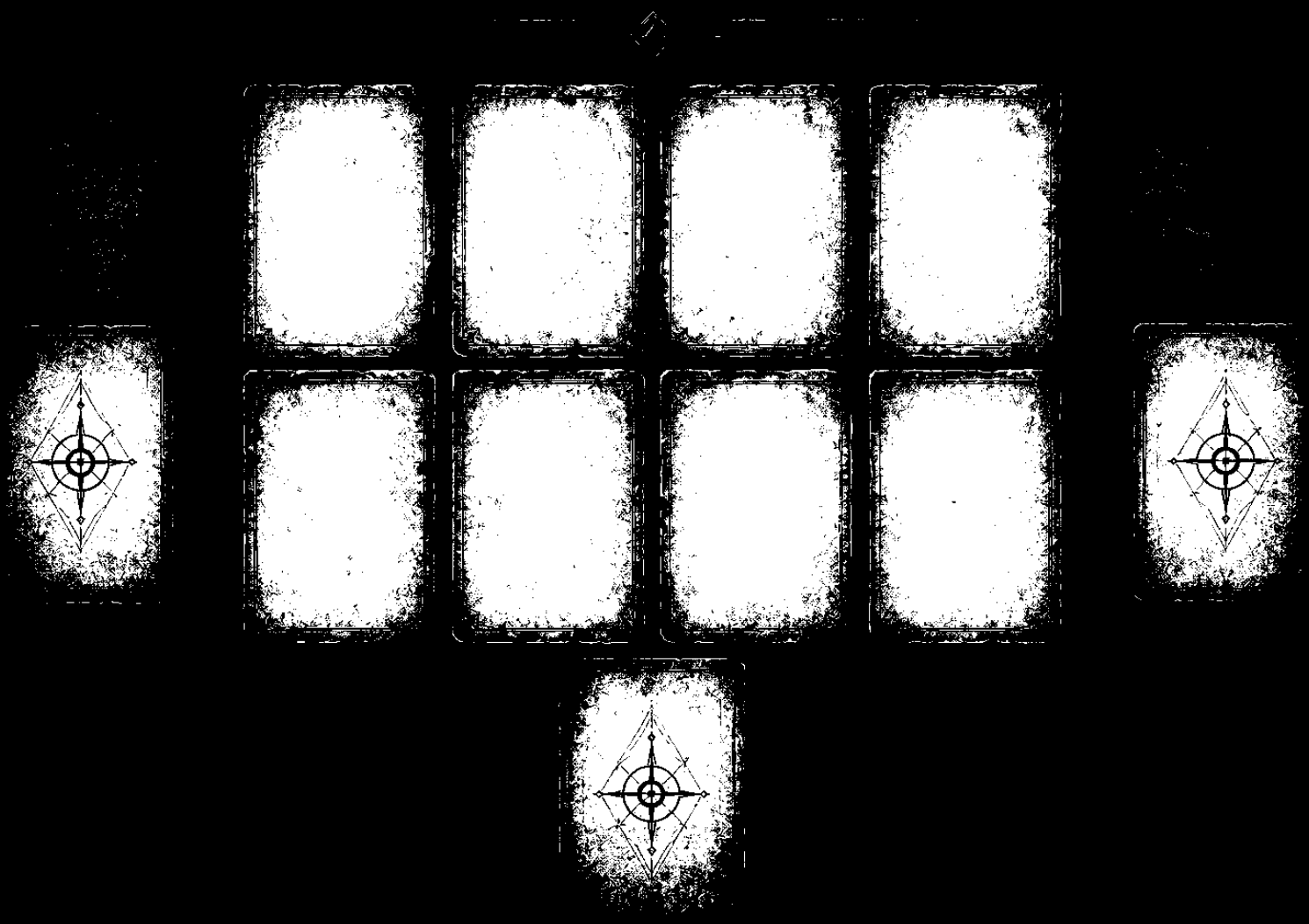
Para chegar na verdade do além você precisará roubar sonhos e atingir seu potencial máximo, assim como Ele. O furto do sonhar é um jogo de cartas baseado no além e suas histórias. Feitos para se jogar com o Homem por trás da máscara no fim dos tempos e cume da Elíada de seu nome. O roubo da resposta.

A Era Gibe

Esse é o futuro, A Era depois do além onde as histórias são contadas por todos ao mesmo tempo em todas as histórias. O Futuro. O Além. Essas são as regras.

O objetivo do jogo é matar o maior número de cartas até o final de 10 rodadas.

O tabuleiro é composto por duas fileiras de 4 espaços para cartas de entidade, um espaço de carta na esquerda e na direita para rituais e um em baixo para rituais de campo.



Chegando à era

No jogo cada jogador tem uma rodada, começando por aquele que ganhar em um jogo acordado entre ambos, em seguida cada jogador recebe 8 cartas e pode baixar o equivalente de 1 ponto de invocação de cada ascendência.

O número de invocações por rodada são definidas pelo tipo de carta do jogador. Cartas possuem um custo de discernimento para serem invocadas, de 0 (gratuitos) a 4 (muito cara). A forma de invocação depende da ascendência da carta, Corpo recebe 1 ponto para gastar em invocações por rodada para cada entidade na mesa, Ancestralidade recebe 1 ponto para cada carta no cemitério do invocador por rodada até o máximo de 8 e iluminação recebe 1 ponto de invocação a cada rodada.

Os pontos de invocação podem ser gastos e se recuperam a cada rodada nova, baseado nas suas condições.

O jogador pode invocar até o máximo de seus pontos de invocação e quanto o tabuleiro suporta. Além disso, o jogador pode baixar 2 rituais se houverem espaços, sendo usados na rodada e descartados em seguida. E o jogador pode baixar ou descartar um ritual de campo uma vez por rodada.

Entidades atacam as cartas a sua frente, causando seu dano de potência na pulsão da adversária, se acabarem os pontos a carta morre e o jogador ganha um ponto. Se não houver carta na frente da entidade ela ataca o invocador, ganhando mais um ponto independente do dano.

Quando uma entidade morre, a entidade da fileira e posição atrás dela entra em campo.

Quanto maior a potência maior o dano, quanto maior a pulsão maior a vida. Cartas com custo baixo tem pouco em ambos, cartas médias são boas em um dos dois e cartas caras (4) são ótimas em um.

Gibe

Rituais aumentam potência ou pulsão baseado em fatores externos (terem cartas ao redor, ser um elemento específico, etc) ou criam efeitos únicos (a carta mudar de ascendência ou elemento, etc) Entidades são as criaturas que atacam, e possuem:

Nome:

Ascendência: Corpo, Iluminação ou Ancestralidade (só pode ser um)

Elemento: Morte, Ódio, Medo, Corrupção, Tempo ou Conhecimento (só pode ser um)

Tipo: Entidade ou Ritual

Discernimento: de 0 a 4 (custo de invocação)

Potência: de 0 a 5 (poder de ataque)

Pulsão: de 1 a 10 (vida)

Além disso, entidades de Morte e Ódio sempre são de corpo, entidades de Medo e Corrupção sempre são de Ancestralidade e entidades de Conhecimento e Tempo sempre são de iluminação

Santos

Aqui estarão todas as cartas de seu jogo, que seguem o padrão do Homem da Máscara, a carta mais forte.

Morte (Corpo)

Esqueleto Errante

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 0
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 2

Ceifador Silencioso

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 7

Dama da Mortalha

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 10

Zumbi Faminto

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 0
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 2

Caveira Risonha

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 5

Alma Penada

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 4

Carniçal

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 6

Barqueiro do Estige

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 5

Noiva Cadavérica

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 6

Múmia Ancestral

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 8

Cavaleiro Morto

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 7

Dullahan

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 7

Banshee

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 9

Ceifador Negro

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 10

Cavalo Fantasma

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 8

Anjo da Morte

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 10

Rei dos Túmulos

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 10

Senhendência: Corpo

- **Elemento:** Morte
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 9

Ódio (Corpo)

Berserker Amaldiçoado

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 2

Oni Rubro

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 5

Asura Devastador

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 6

Goblin Raivoso

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 0
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 1

Kobold Selvagem

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 2

Orc Sanguinário

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 3

Minotauro Furioso

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 3

Guerreiro Berserker

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 5

Ciclope Brutal

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 4

Demônio da Guerra

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 4

Oni Carmesim

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 3

Quimera Violenta

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 5

Mantícora

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 4

Hidra Colérica

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 6

Touro de Fálaris

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 5

Ares Profanado

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 6

Behemoth

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 7

Asura da Devastação

- **Ascendência:** Corpo
- **Elemento:** Ódio
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 6

Medo (Ancestralidade)

Bicho-Papão

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 2

Mulher de Branco

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 4

Wendigo

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 5

Sombra Espreitadora

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 0
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 1

Boitatá Sombrio

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 2

Homem do Saco

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 2

Loira do Banheiro

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 3

Cabeça de Cuia

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 4

Chupa-Cabras

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 3

Yara Profanada

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 3

Baba Yaga

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 3

Homem Torto

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 4

Kuchisake-Onna

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 4

Kraken das Profundezas

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 6

Homem Mariposa

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 5

Nyarlathotep

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 5

Wendigo Ancestral

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 5

Azathoth Adormecido

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Medo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 6

Corrupção (Ancestralidade)

Massa Disforme

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 5

Parasita Abissal

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 8

Deus da Putrefação

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 10

Mofo Vivo

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 0
- **Potência:** 0
- **Pulsão:** 3

Larva Abissal

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 5

Parasita Carnívoro

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 4

Lesma Negra

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 6

Fungo Colossal

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 8

Árvore Podre

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 7

Devorador de Carne

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 8

Enxame de Vermes

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 6

Monstro da Peste

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 7

Espírito Pestilento

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 9

Leviatã Corrompido

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 10

Shoggoth

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 10

Avatar da Pestilência

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 10

Dragão Putrefato

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 8

Coração da Corrupção

- **Ascendência:** Ancestralidade
- **Elemento:** Corrupção
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 10

Tempo (Iluminação)

Relógio Vivo

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 4

Cavaleiro do Crepúsculo

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 8

Devorador de Eras

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 10

Ampulheta Viva

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 0
- **Potência:** 0
- **Pulsão:** 3

Corvo do Amanhã

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 5

Cronista Espectral

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 4

Monge Eterno

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 6

Vigia das Eras

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 6

Cavaleiro do Crepúsculo

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 7

Guardião da Ampulheta

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 5

Serpente Ouroboros

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 8

Titã Cronos

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 8

Guardião do Relógio Solar

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 9

Ceifador das Horas

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 10

Dragão Temporal

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 8

Oráculo do Fim

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 10

Devorador de Eras

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 10

Avatar da Eternidade

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Tempo
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 10

Conhecimento (Iluminação)

Bibliotecário Proibido

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 2

Familiar Arcano

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 0
- **Potência:** 1
- **Pulsão:** 1

Oráculo Cego

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 4

Coruja Profética

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 2

Observador Cósmico

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 5

Escriba Maldito

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 2

Alquimista Insano

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 1
- **Potência:** 2
- **Pulsão:** 3

Astrólogo Cósmico

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 4

Bibliotecário Proibido

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 3
- **Pulsão:** 3

Cultista do Olho

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 2
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 3

Sacerdote de Thoth

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 4

Oráculo Cego

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 4

Bruxa de Salem

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 3
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 5

Arquimago Abissal

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 5

Yuki-Onna Sábia

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 5

Observador Cósmico

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 5

Esfinge Imortal

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 4
- **Pulsão:** 6

Yog-Sothoth

- **Ascendência:** Iluminação
- **Elemento:** Conhecimento
- **Tipo:** Entidade
- **Discernimento:** 4
- **Potência:** 5
- **Pulsão:** 6

Rituais

Ritual do Sacrifício

- **Tipo:** Ritual

Efeito: A entidade aliada adjacente recebe +**2 de Potência** enquanto existir pelo menos uma carta no seu cemitério.

Círculo Profano

- **Tipo:** Ritual

Efeito: Todas as entidades aliadas adjacentes recebem +**2 de Pulsão**. Se ambas forem do mesmo elemento, recebem +3 em vez disso.

Círculo de Sangue

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades aliadas adjacentes recebem +**1 Potência**.

Círculo de Ossos

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades aliadas adjacentes recebem +**2 Pulsão**.

Ritual da Lua Nova

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Toda entidade invocada entra com +**1 Pulsão**.

Ritual do Eclipse

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Toda entidade invocada entra com +**1 Potência**.

Pentagrama Profano

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Se houver exatamente quatro entidades aliadas em campo, todas recebem +**1 Potência**.

Rituais de Corpo

Carne Consagrada

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades de **Corpo** recebem +**2 Pulsão**.

Frenesi Carnal

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades de **Corpo** recebem +**1 Potência**.

Ritual do Gladiador

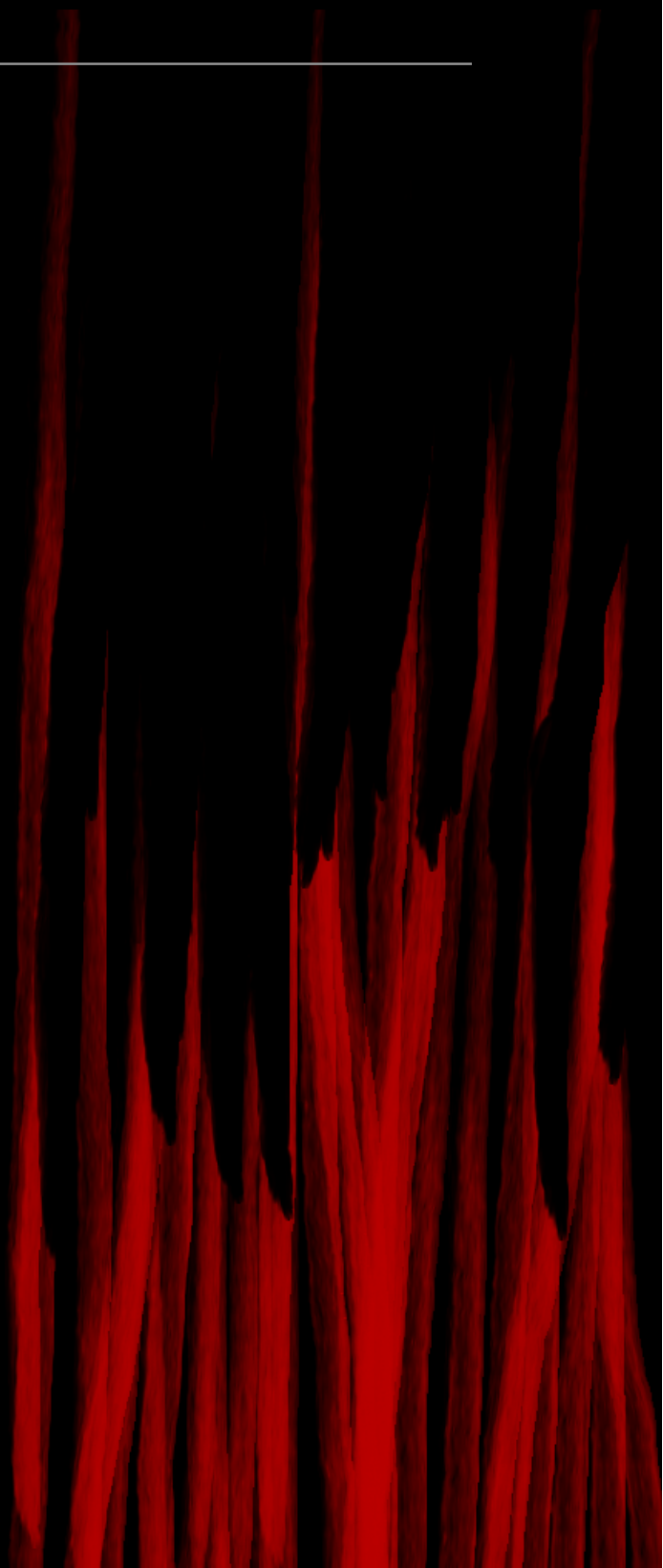
- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Sempre que uma entidade de Corpo derrotar outra entidade, ela recebe +**1 Pulsão**.

Banquete Macabro

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Quando uma entidade aliada morrer, a entidade de Corpo mais próxima recebe +**1 Potência**.

Batismo Escarlate

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades de Corpo custam **1 ponto de invocação a menos** (mínimo 0).



Rituais de Ancestralidade

Altar dos Antepassados

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades de **Ancestralidade** recebem +**2 Pulsão**.

Ecos do Passado

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades de Ancestralidade recebem +**1 Potência**.

Túmulo Aberto

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** O limite de pontos de invocação por cemitério aumenta de **8 para 10**.

Chamado dos Mortos

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Quando uma entidade morrer, a próxima entidade de Ancestralidade invocada custa **1 a menos**.

Relíquias Esquecidas

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Se houver 6 ou mais cartas no seu cemitério, entidades de Ancestralidade recebem +**2 Potência**.

Rituais de Iluminação

Meditação Profunda

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades de **Iluminação** recebem +**2 Pulsão**.

Iluminação Superior

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades de Iluminação recebem +**1 Potência**.

Relógio Astral

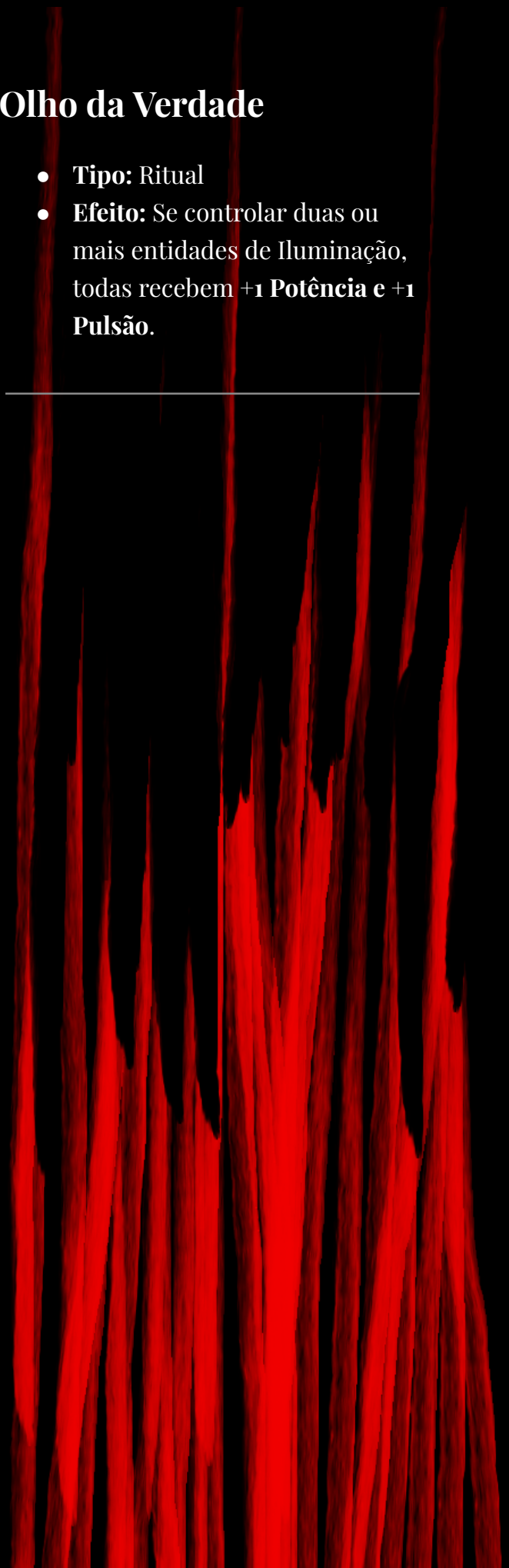
- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Você recebe +**1 ponto de invocação de Iluminação** por rodada.

Biblioteca Oculta

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** A primeira entidade de Iluminação invocada em cada rodada custa **1 ponto a menos**.

Olho da Verdade

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Se controlar duas ou mais entidades de Iluminação, todas recebem +**1 Potência e** +**1 Pulsão**.



Rituais Elementais

Jardim da Putrefação

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades de **Corrupção** recebem +**2 Pulsão**.

Marcha Fúnebre

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades de **Morte** recebem +**1 Pulsão** e +**1 Potência**.

Fogueira da Ira

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades de **Ódio** recebem +**2 Potência**.

Névoa dos Pesadelos

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades de **Medo** recebem +**1 Potência** e +**1 Pulsão**.

Ampulheta Infinita

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades de **Tempo** recebem +**2 Pulsão**.

Tomo Proibido

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Entidades de **Conhecimento** recebem +**2 Potência**.

Rituais Avançados

Convergência Paranormal

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Se houver pelo menos um representante de cada Ascendência em campo, todas as entidades recebem +**1 Potência e** +**1 Pulsão**.

Alinhamento Astral

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Enquanto controlar exatamente três entidades, elas recebem +**2 Potência**.

Selo do Apocalipse

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** Quando uma entidade atacar diretamente o invocador adversário, ela recebe +**1 Potência** permanentemente.

Portal do Outro Lado

- **Tipo:** Ritual
- **Efeito:** A primeira entidade invocada em cada rodada entra em campo com +**1 Potência e** +**1 Pulsão**.

Rituais de Campo

Permanecem ativos enquanto estiverem no tabuleiro.

Altar de Carne

Categoria: Campo

Entidades de **Corpo** recebem +1 **Pulsão**.

Trincheira de Ossos

Categoria: Campo

Entidades de **Morte** recebem +1 **Potência**.

Arena da Ira

Categoria: Campo

Entidades de **Ódio** recebem +2 **Potência**.

Bosque Corrompido

Categoria: Campo

Entidades de **Corrupção** recebem +2 **Pulsão**.

Névoa dos Pesadelos

Categoria: Campo

Entidades de **Medo** recebem +1 **Potência**.

Biblioteca Proibida

Categoria: Campo

Entidades de **Conhecimento** recebem +1 **Potência**.

Relógio Eterno

Categoria: Campo

Entidades de **Tempo** recebem +**2 Pulsão**.

Círculo da Convergência

Categoria: Campo

Se houver três elementos diferentes sob seu controle, todas as entidades recebem +**1**/+**1**.

Véu Paranormal

Categoria: Campo

As entidades nas extremidades do campo recebem +**2 Pulsão**.

Círculo Hexagonal

Categoria: Campo

Entidades adjacentes ao ritual recebem +**1 Potência** e +**1 Pulsão**.

Rituais Condicionais

Só funcionam quando determinada condição é verdadeira.

Chamado dos Mortos

Condição: 5 cartas no seu cemitério.

Efeito: Entidades de Morte recebem +**2 Potência**.

Fúria Crescente

Condição: Você controla três entidades de Ódio.

Efeito: Todas recebem +**2 Potência**.

Pavor Coletivo

Condição: O adversário controla quatro entidades.

Efeito: Entidades de Medo recebem +**2 Potência**.

Putrefação Avançada

Condição: Duas entidades morreram nesta rodada.

Efeito: Entidades de Corrupção recebem +**3 Pulsão**.

Ampulheta Virada

Condição: A rodada é a 6ª ou superior.

Efeito: Entidades de Tempo recebem +**2**/+**2**.

Revelação

Condição: Você controla duas entidades de Conhecimento.

Efeito: Todas as entidades de Conhecimento recebem +**2 Potência**.

Ritual de Sacrifício

Condição: Uma entidade aliada morreu neste turno.

Efeito: A próxima entidade invocada custa **1 Discernimento a menos**.

Comunhão

Condição: Existem entidades das três Ascendências em campo.

Efeito: Todas recebem **+1/+2**.

Lua Escarlate

Condição: Você possui menos entidades que o oponente.

Efeito: Todas suas entidades recebem **+1 Potência**.

Equilíbrio Cósmico

Condição: Ambos os jogadores possuem a mesma quantidade de entidades.

Efeito: Entidades aliadas recebem **+2 Pulsão**.

Rituais Únicos

Alteram regras do jogo enquanto permanecem ativos.

Transmutação

Escolha uma entidade.

Ela muda seu **Elemento** para qualquer outro.

Reencarnação

Escolha uma entidade.

Ela muda sua **Ascendência**.

Eclipse Total

Durante sua vez, todas as entidades são consideradas de **Ódio**.

Jardim da Vida

Durante sua vez, todas as entidades são consideradas de **Morte**.

Biblioteca Infinita

Durante sua vez, todas as entidades são consideradas de **conhecimento**.

Colapso Temporal

Durante sua vez, todas as entidades são consideradas de **Tempo**.

Corrupção Absoluta

Durante sua vez, todas as entidades são consideradas de **Corrupção**.

Pesadelo Vivo

Durante sua vez, todas as entidades são consideradas de **Medo**.

Ritual da Evolução

Uma vez por rodada, uma entidade pode ganhar +**1 Potência OU** +**1 Pulsão** permanentemente.

Portal Interdimensional

Uma vez por rodada, você pode invocar uma entidade usando **qualquer tipo de ponto de invocação**, ignorando sua Ascendência.